



# Pemanfaatan Penerapan Internet sebagai Media Pembelajaran Online Berbasis Massanger di Kalangan Siswa SMA Negeri 14 Medan

Norenta Sitohang<sup>1,\*</sup>, Ronda Deli Sianturi<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Budi Darma, Medan, Indonesia

## Informasi Artikel

*Sejarah Artikel:*  
 Submit: 04 Februari 2025  
 Revisi: 07 Februari 2025  
 Diterima: 09 Februari 2025  
 Diterbitkan: 09 Februari 2025

## Kata Kunci

Internet, Media pembelajaran, Massanger

## Correspondence

E-mail: [sitohangnorenta@gmail.com](mailto:sitohangnorenta@gmail.com)\*

## A B S T R A K

Dunia pendidikan ialah hal dalam peningkatan mutu kualitas anak di dalam negeri. Era globalisasi ini, para generasi penerus bangsa sangat dituntut menjadi generasi yang mampu mengikuti arus IPTEK. Pada Era 4.0 yang memasuki era teknologi siswa dibawa kepada mampu memanfaatkan teknologi khususnya internet. Untuk pendidikan belajar mengajar di Indonesia dilakukan secara online tidak terkecuali mulai dari tingkat TK hingga pada perguruan Tinggi. Terkhusus pelajar sekolah yang umumnya tidak diperbolehkan menggunakan handphone akhirnya menggunakan handphone sebagai media belajar jarak jauh. SMA N 14 Medan terletak di Jalan Pelajar Timur Ujung, Binjai, Kec. Medan Denai, Kota Medan Prov. Sumatera Utara. penerapan media pembelajaran internet berbasis massanger melalui pemanfaatan smartphone merupakan terobosan yang dilakukan khususnya agar data tersimpan tanpa harus memakai ruang penyimpanan HP, dan sesuai prinsip dari pemilihan media pembelajaran yang tepat.

### Abstract

*The world of education is about improving the quality of children in the country. In this era of globalization, the nation's next generation is highly demanded to be a generation that is able to follow the flow of science and technology. In Era 4.0, which has entered the technological era, students are able to utilize technology, especially the internet. Teaching and learning education in Indonesia is carried out online, including from kindergarten to tertiary level. Especially school students who are generally not allowed to use cellphones end up using cellphones as a distance learning medium. SMA N 14 Medan is located on Jalan Siswa Timur Ujung, Binjai, Kec. Medan Denai, Medan City Prov. North Sumatra. The application of messenger-based internet learning media through the use of smartphones is a breakthrough, especially so that data is stored without having to use cellphone storage space, and in accordance with the principles of selecting appropriate learning media.*

This is an open access article under the CC-BY-SA license



## 1. Pendahuluan

Belajar merupakan salah satu proses perubahan tingkah laku yang ditimbulkan melalui serentetan reaksi dan situasi yang terjadi. Belajar melibatkan berbagai unsur yang ada di dalamnya, berupa kondisi fisik dan psikis orang yang belajar. Kedua kondisi tersebut akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajarnya, masih banyak unsur lain yang dapat disebutkan yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar, antara lain suasana lingkungan saat belajar, tersedianya media pendidikan dan sebagainya[1]. Pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses

belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa. Pembelajaran juga sebagai pengaturan peristiwa secara seksama dengan maksud agar terjadi belajar dan membuatnya berhasil guna[2]. Salah satu cara untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan cara memperbaiki proses pembelajaran[3].

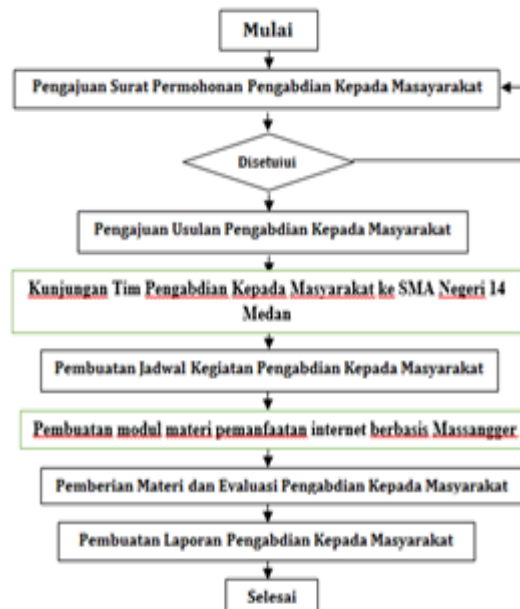
Proses pembelajaran merupakan hubungan timbal balik antara dosen dan mahasiswa. Tugas seorang dosen dalam menyampaikan materi kuliah kepada Mahasiswa tidaklah mudah. Dosen harus mempunyai berbagai kemampuan yang dapat menunjang tugasnya agar tujuan pendidikan dapat dicapai. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang Dosen dalam meningkatkan kompetensi profesinya ialah kemampuan mengembangkan model pembelajaran. Dalam mengembangkan model pembelajaran seorang Dosen harus dapat menyesuaikan antara model yang dipilihnya dengan kondisi Mahasiswa, materi pelajaran, dan sarana yang ada. Oleh karena itu, Dosen harus menguasai beberapa jenis model pembelajaran agar proses belajar mengajar berjalan lancar dan tujuan yang ingin dicapai dapat terwujud. Dewasa ini, proses pembelajaran yang berpusat pada guru (teacher-center) masih banyak diterapkan oleh Dosen di dalam kelas. Pembelajaran yang demikian lebih mementingkan hasil daripada proses pembelajaran itu sendiri, sehingga pembelajaran terkesan monoton. Proses pembelajaran yang berpusat pada Dosen sebenarnya tidak ada salahnya asalkan dalam penerapannya, Dosen tetap melibatkan Mahasiswa untuk selalu aktif dalam proses pembelajaran baik itu bertanya jawab maupun menyampaikan pendapat. Yang menjadi permasalahan adalah ketika dalam menyampaikan materi di kelas, Dosen selalu menerapkan metode pembelajaran yang seperti itu secara terus menerus dan menjadi kebiasaan sehingga Mahasiswa menjadi kurang aktif dan kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu proses pembelajaran yang masih berpusat pada Dosen sudah seharusnya diubah menjadi proses pembelajaran yang berpusat pada Mahasiswa.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan menerapkan model pembelajaran Problem-based learning untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mahasiswa. Di mana model ini akan menciptakan pembelajaran yang tidak kaku dan penuh kerjasama antar Mahasiswa serta melatih kesiapan Mahasiswa dalam memahami materi yang diberikan oleh Dosen[4]. Pendidikan abad 21 berkaitan dengan poses pemecahan masalah yang ada di dunia nyata, problem-based learning melibatkan individu atau kelompok untuk memecahkan masalah yang bermakna, relevan, dan kontekstual Masalah yang dipecahkan bisa berupa tantangan, kejadian yang tidak terduga atau kejadian yang membutuhkan solusi atau penjelasan[5] Tujuan model pembelajaran problem-based learning adalah untuk meningkatkan kemampuan dalam menerapkan konsep-konsep pada permasalahan nyata, Pengintegrasian konsep *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) yaitu kreatif, analitis, sistematis dan logis, kemudian memotivasi keinginan dalam belajar, mengarahkan siswa untuk belajar mandiri, dan mengasah keterampilan[6].

Penelitian yang dilakukan oleh Dede Dewantara tentang penerapan model pembelajaran Problem-based learning, dari hasil belajar siswa terdapat peningkatan nilai rata-rata siswa, yaitu pada siklus I dari 69,5 menjadi 82 pada siklus II, peningkatan nilai rata-rata sebesar 10[7]. Penelitian yang dilakukan oleh Choirun Nisak tentang Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar, terbukti adanya peningkatan keseluruhan aktivitas belajar siswa dari pra siklus ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II, pada siklus I menunjukkan aktivitas belajar sebesar 36,84% dan pada siklus II sebesar 89,47%[8]. Oleh karena itu, Dosen Universitas Budi Darma bermaksud melaksanakan kegiatan Pengabdian Masyarakat pada sekolah dengan cara mensosialisasikan penerapan model pembelajaran problem-based learning.

## 2. Metode Pelaksanaan

Kunjungan TIM Pengabdian kepada masyarakat kepada pihak pimpinan SMA atas pengesahan surat permohonan kegiatan pengabdian dari Universitas Budi Darma, kegiatan dilakukan guna menjalin hubungan kerjasama dengan baik untuk penyelesaian permasalahan yang dihadapi dalam pelatihan Pemanfaatan penerapan internet sebagai media pembelajaran online berbasis massanger dikalangan siswa sma. Tahapan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini adalah:



Gambar 1. Diagram alir metode pelaksanaan

## 3. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan Pelatihan pemanfaatan penerapan internet sebagai media pembelajaran online berbasis massanger secara langsung dilaksanakan di SMA Negeri 14 Medan, Kegiatan ini dimulai dari pembukaan oleh pemateri dan dilanjutkan penyampaian materi, yaitu mulai dari pengenalan media pembelajaran online berbasis massanger, dan juga pengenalan aplikasi massanger, setelah itu baru dibuka sesi tanya jawab dan dilanjutkan dengan melakukan praktikum, mulai dari cara instalasi aplikasi dan pembuatan grup, dengan demikian para peserta langsung mencoba untuk mengulangi materi yang telah diberikan.

### 3.1 Peserta Pelatihan

Peserta pelatihan adalah siswa SMA Kelas XI SMA Negeri 14 Medan Sumatera Utara, yang beralamatkan di Jalan Pelajar Timur Ujung, Kel. Binjai, Kec. Medan Denai, Kota Medan, Prov. Sumatera Utara,

### 3.2 Lokasi dan Waktu Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian dilakukan di Sekolah SMA Negeri 14 Medan, Jalan Pelajar Timur Ujung, Kel. Binjai, Kec. Medan Denai, Kota Medan, Prov. Sumatera Utara. dan dilaksanakan pada Bulan September 2023 dan dimulai pada pukul 09.00 WIB sampai dengan selesai.

### 3.3 Pembahasan

Internet menjadi peran yang sangat penting untuk dikembangkan dalam kehidupan dasar kita. Oleh karena itu, sektor pendidikan perlu menggunakan teknologi informasi dalam proses pembelajaran di kampus. Google Classroom, adalah salahsatu akses gratis yang memudahkan dosen dalam proses e-learning. Lebih jauh, platform ini menawarkan banyak sekali keuntungan bagi

penggunanya. Selain itu, platform ini dikenal sebagai alat yang mudah digunakan oleh pengguna smartphone atau laptop, serta mampu menciptakan peluang yang sama bagi semua siswa dan mendorong siswa untuk belajar lebih banyak tentang literasi internet.

Penelitian ini menggunakan paradigma interpretif, dengan pendekatan kualitatif dan metode studi kasus untuk menemukan pemanfaatan Google Classroom, pada kelas Pengolahan Konten Digital. Peran media baru di sektor pendidikan ini menghasilkan proses yang begitu mudah untuk dilakukan dan menunjukkan bahwa hasil penyelesaiannya membutuhkan program pembelajaran campuran atau blended Learning dalam berkomunikasi yang baik di era digital. Memanfaatkan Google Classroom sebagai proses pembelajaran dapat membuat mahasiswa sebagai partisipan mampu mengarsipkan tugas dan menghubungkannya dengan penyimpanan Google Drive. Fleksibilitas waktu dan tempat juga membuat Google Classroom menjadi proses pembelajaran yang disukai.

Selain menjadikan mahasiswa lebih mandiri juga membuat sesi diskusi layaknya kelas tatap muka tetap dapat terjalin. Kehadiran Google Classroom sebagai salah satu media pembelajaran diminati dan membuat pengalaman baru mahasiswa dalam kelas Pengelolaan Konten Digital[10].

### 3.4 Massanger

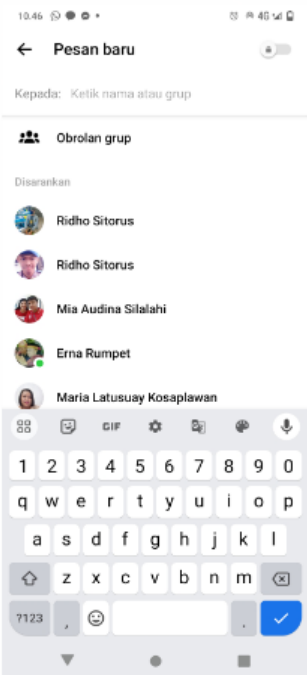
Kemajuan teknologi informasi semakin memudahkan masyarakat dalam berkomunikasi, berkomunikasi dengan luas secara global menembus batas-batas geografis dan politis dengan sangat cepat, mudah dan murah. Terbiasa mengirimkan sebuah pesan ke orang lain dengan menggunakan layanan e-mail, tetapi kita sering mengeluh harus menunggu respon ataupun balasan pesan yang kita kirim. Atas dasar itu muncul chat messenger atau instan messenger atau bisa disebut chatting yaitu sebuah perangkat lunak yang memfasilitasi pengiriman pesan singkat, suatu bentuk komunikasi secara langsung antar dua orang atau lebih hanya dengan menggunakan teks yang diketik. Teks tersebut dikirim melalui komputer atau ponsel yang terhubung dengan sebuah jaringan internet, Facebook messenger adalah sebuah situs aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk instant messaging yang mempermudah pengguna facebook dalam berkomunikasi satu sama lain melalui pesan teks, panggilan suara dan kini terdapat panggilan video.

Facebook messenger tersedia pada smartphone maupun PC. Facebook messenger situs utamanya adalah layanan jaringan social. Istilah lain dari jejaring social adalah situs pertemanan, yang dimana bisa mendapatkan teman sebanyak-banyaknya yang luas. Karenanya bias mendapatkan teman dari berbagai daerah maupun diluar negeri sekalipun[11].

### 3.5 Pemberian Materi Pengabdian Kepada Masyarakat

Untuk pemberian materi pelatihan tentang pembuatan media pembelajaran online berbasis massanger, beberapa kelengkapan yang harus dipenuhi diantaranya mulai dari persiapan modul materi pelatihan, mendownload massanger dan mempersiapkan akun FB lalu membuat grup di massanger. Materi Pengabdian Kepada Masyarakat di SMA Negeri 14 Medan sebagai berikut.

No	Materi	Pemateri
1	<b>Pengenalan Media Pembelajaran online berbasis massanger</b> Messenger adalah sebuah platform dan aplikasi <a href="#">pesan instan</a> Amerika Serikat yang dikembangkan oleh <a href="#">Meta Platforms</a> . Awalnya dikembangkan dengan nama <b>Facebook Chat</b> pada 2008, perusahaan tersebut mengganti nama layanan pesannya pada 2010, dan kemudian dirilis sebagai aplikasi <a href="#">iOS</a> dan	Ronda Deli Sianturi

	Android pada Agustus 2011 dan perangkat keras <a href="#">Facebook Portal</a> untuk pemanggilan berbasis Messenger pada Q4 2018.	
2.	<p><b>Instalasi Massanger dan pembuatan grup</b>                  Buka Aplikasi playstore pada HP android                  Ketik massanger lalu download dan instal                  Buka aplikasi massanger                  Klik gambar pensil pada pojok kanan atas                  Buat grup                  Masukkan anggota belajar ke dalam grup</p>  <p>Mulai percakapan online di massanger yang terpaut dengan materi pembelajaran                  Manfaatnya agar data yang kita kirim ke grup tidak hilang terhapus kecuali kita hapus dan agar kapasitas penyimpanan HP android kita tidak kehabisan</p>	Norenta Sitohang
3.	<b>Evaluasi Materi</b>	Ronda Deli Sianturi

#### 4. Kesimpulan

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah Pemanfaat internet sebagai wadah pembelajaran online dengan memanfaatkan menggunakan aplikasi Massanger. Dan dengan menggunakan aplikasi Massanger, dapat menjadi media yang efektif dan efisien dalam model pembelajaran online.

#### Daftar Pustaka

- [1] A. K. Penelitian, "AsmaunSahlan dan AnggaTeguhPrasty, Desain Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), hal 13 1," pp. 1-10.
- [2] Kholidin, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program Video Scribe Sparkol Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi Di Sekolah Menengah Atas," J. Institusi, vol. 06, no. 12, p. 21, 2017.

- [3] S. Baro'ah, "Kebijakan Merdeka Belajar Sebagai Peningkatan Mutu Pendidikan," *J. Tawadhu*, vol. 4, no. 1, pp. 1063-1073, 2020.
- [4] S. Sujarwo, "Pengembangan Dosen Berkelanjutan," *Makal. Perkuliahan Univ. Negeri Yogyakarta*, pp. 1-20, 2005.
- [5] Tri Pudji Astuti, "Model Problem Based Learning dengan Mind Mapping dalam Pembelajaran IPA Abad 21," *Proceeding Biol. Educ.*, vol. 3, no. 1, pp. 64-73, 2019, doi: 10.21009/pbe.3-1.9.
- [6] Rujiah, "Problem Based Learning in Mathematics Learning in First Grade Elementary Schools," *Work. Penguatan Kompetensi Guru*, vol. 4, no. 6, pp. 1341-1347, 2021, [Online]. Available: <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- [7] C. Nisak and A. R. Sari, "Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Akuntansi," *J. Pendidik. Akunt. Indones.*, vol. 11, no. 1, pp. 82-99, 2013, doi: 10.21831/jpai.v11i1.1681.
- [8] Iqbal Miftakhul Mujtahid, Rian Vebrianto, Musa Thahir, Gandring Vemberia Ismayanti, and Sohiron, "Pendampingan the 21St Century Skills Mahasiswa Daerah Terluar Dan Terdepan Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean (Mea)," *Pros. Semin. Nas. Pengabdi. Kpd. Masy. Univ. Terbuka*, vol. 2, pp. 51-71, 2023, doi: 10.33830/prosidingsenmaster.v2i1.696.
- [9] M. Tekege, "Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran SMA YPPGI Nabire," *J. Teknol. dan Rekayasa*, vol. 2, no. 1, pp. 40-52, 2017, [Online]. Available: <https://uswim.e-journal.id/fateksa/article/view/38>
- [10] S. A. Hapsari and H. Pamungkas, "Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Online Di Universitas Dian Nuswantoro," *WACANA J. Ilm. Ilmu Komun.*, vol. 18, no. 2, pp. 225-233, 2019, doi: 10.32509/wacana.v18i2.924.
- [11] В. Микрюков, "No Тяжелое бремя АмерикиTitle," *Независимое Военное Обозрение*, no. 16.1.2015, pp. 1-245, 2015.